

BAB V PENUTUP

A. KESIMPULAN

Kecanduan game online mempengaruhi cara seseorang dalam melakukan komunikasi interpersonal. Waktu yang dihabiskan informan pecandu game online untuk bermain pada penelitian ini rata-rata selama kurang lebih 10 jam sehari. Informan lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain game online yang kemudian menyebabkan berkurangnya kesempatan informan untuk terlibat dalam interaksi sosial, sehingga berimbas negatif kepada komunikasi interpersonal. Pecandu game online sulit bagi mereka untuk berinteraksi dengan orang lain secara terbuka, kebanyakan dari mereka menutup diri dan tidak bergaul dengan orang banyak. Kecanduan bermain game online membuat hubungan dengan teman, keluarga menjadi renggang karena waktu bersama mereka menjadi jauh berkurang karena pecandu game online menghabiskan waktu hanya di game saja. Hal tersebut membuat mereka lebih senang menghabiskan waktu bermain game online dibandingkan bermain bersama teman-teman di dunia nyata sehingga membuat mereka menjadi anti sosial.

Komunikasi interpersonal yang dimiliki ketiga informan baik secara emotional (non verbal) dan social (verbal) menjadi buruk akibat kecanduan game online. Sulit bagi mereka untuk mengekspresikan keadaan emosional yang mereka miliki, mereka lebih memilih game sebagai tempat pelarian ketika memiliki masalah, melalui game ketiga informan melampiaskan emosi yang mereka rasakan. Secara sosial pecandu game online menjadi tidak bisa bersosialisasi dengan baik. Mereka menjadi kaku dengan orang-orang sekitar karena waktu mereka habiskan dengan bermain membuat mereka tidak dapat melakukan interaksi dengan orang sekitar, sehingga ketika mereka berinteraksi, mereka menjadi canggung. Hal tersebut membuat mereka menjadi kurang percaya diri dan menjadi pribadi yang pendiam dan tertutup.

B. SARAN

1. Perlu adanya pengawasan yang lebih terorganisir dari orang tua agar dapat mencegah kecanduan game pada anak mereka.
2. Kecanduan game akan berdampak buruk bagi diri seseorang sehingga pemain game harus lebih bisa mengatur waktu agar tidak terlalu larut pada permainan yang akhirnya menyebabkan kecanduan.

